As versões de Street Fighter IV - E Como Elas Mudaram o Jogo

Introdução

Street Fighter IV realizou um excelente retorno para a franquia. Mesclou gráficos tridimensionais com a clássica jogabilidade 2D, retornou com os personagens clássicos e trouxe alguns novos. Mas esse estado do jogo não ficou, já que depois vieram as versões aprimoradas. Mas o que essas versões acrescentam de fato? Como elas ampliam a experiência original? Muito bem, esse vídeo existe pra isso. Acomode-se enquanto eu examino: **As Versões de *Street Fighter IV***.

Limitações da versão original

Desde que a empresa decidiu lançar jogos para os consoles, a Capcom ficou bastante conhecida por realizar relançamentos de seus jogos. O exemplo mais icônico seria o caso de Street Fighter II, que até 2017 teve 7 versões aprimoradas.
Mas o contexto em que Street Fighter II foi lançado é muito diferente do contexto em que Street Fighter IV foi lançado. Na época de Street II, era impossível atualizar um jogo a menos que uma nova versão fosse lançada. Já na época de Street IV, os consoles domésticos já permitiam que atualizações, patches de correção e balanceamento, além de conteúdo extra em formato DLC fosse feito para um jogo sem que ele fosse relançado. Apesar dessas facilidades, a Capcom optou por não fazer isso com vários de seus jogos e insistir nos relançamentos, e Street IV foi um deles, uma prática que foi muito criticada durante a sétima geração.
É um consenso que *Street Fighter II: World Warrior* é um jogo incrível e muito influente. Mas mesmo sendo um jogo incrível, ele não é livre de defeitos, como o desbalanceamento de certos personagens, a impossibilidade de jogar com os chefes e a impossibilidade de dois jogadores usarem o mesmo personagem. Mas apesar das limitações e dos defeitos, o jogo foi um sucesso, e isso possibilitou o gênero atingir um novo patamar no cenário dos fliperamas e consoles, deixando de ser um terreno minimamente explorado para se tornar um gênero popular. Uma onda de concorrentes apareceu no mercado, e não só surgiram bem rápido como cada um desses jogos tinha sua característica própria. Obviamente esses jogos construíram muito em cima de SFII, mas por terem saído depois, tiveram a oportunidade de aprender com os erros e acertos do jogo e do gênero como um todo. Com isso, caso a Capcom não atualizasse a receita do jogo, ele jamais teria iniciado uma franquia, ficando estagnado e obsoleto. Nesse cenário, eu penso que haviam duas opções: lançar uma continuação, abandonando alguns elementos, mas trazendo novos; ou aprimorar o jogo com uma nova versão atualizada. Como Street Fighter II estava fazendo muito dinheiro, melhorar a experiência do jogo original parece mais lucrativo do que lançar um novo jogo do zero. Importante pontuar que é um jogo dos anos 90 feito para os fliperamas, muito antes de patches de atualização e dlcs serem uma opção, então sair uma versão atualizada no ano seguinte não era uma prática mercenária, mas sim era visto como um suporte estendido para o jogo.

Existem várias versões feitas do jogo, e até mesmo os ports de uma mesma versão feitos para dois consoles diferentes contemporâneos podem possuir suas particularidades, então ao invés de examinar todas as versões, esse vídeo irá focar em sete versões principais atualizadas do jogo e uma versão extra-oficial (se é que você me entende), que darão um bom panorama da evolução do jogo ao longo do tempo.

Super IV

Super Street Fighter IV foi lançado pela primeira vez em abril de 2010. Super manteve o elenco base de *Street IV*, e agora todos os personagens estão liberados desde o começo. Também manteve os modelos dos personagens, os cenários, os itens de interface, as trilhas sonoras e as vozes em inglês e japonês, mas trocou o narrador para um com mais energia. Removeu o modo galeria, agora para ver os prólogos e os encerramentos dos personagens do modo arcade somente jogando o modo.

Essa versão trouxe várias novidades. A primeira delas, e mais notável logo de cara, é a inclusão de 10 personagens. De *Super II* voltaram Dee Jay e T. Hawk; De *Street Alpha* voltaram Adon, Cody e Guy; e vindos da sub série *III* voltaram Dudley, Ibuki e Makoto. E finalmente a inclusão de dois personagens novos: Juri, uma praticante de Tae Kwon Do; e Hakan, um lutador de briga com óleo. A lista de personagens que voltaram é muito boa, e ainda que Hakan não tenha causado uma excelente impressão, Juri foi tão bem recebida que tomou o lugar de Abel e C. Viper como a garota propaganda da sub série IV.

5 cenários novos foram adicionados: um eclipse solar em a savana; um festival na rua próximo a um templo antigo; um canteiro de obras localizado em Metro City, a cidade de Final Fight; uma rua localizada na Índia; e finalmente o laboratório em ruínas, substituindo o laboratório secreto como cenário do chefe final.

Além desses personagens e cenários novos terem o seus próprios temas, alguns temas novos surgiram, como um novo tema de seleção de personagens e um novo tema do menu principal do jogo, e um detalhe pequeno é que o tema de cada personagem agora toca durante a sua batalha contra o rival.

Falando nisso, os personagens novos também ganharam a sua própria batalha contra um rival em uma cinemática única, e estranhamente apenas 6 personagens veteranos ganharam uma segunda batalha contra um novo rival. Digo estranho porque se de fato houvesse planos para incluir um segundo rival para cada personagem, isso seria incluído em versões posteriores, o que não aconteceu.

Além de um balanceamento geral, em jogabilidade agora todo o personagem possui um segundo Ultra Combo. Ele não pode ser escolhido junto com o primeiro Ultra Combo, e para facilitar ele possui um comando diferente do primeiro para todos os personagens. Um detalhe bom é que esses segundos Ultra Combos são bem diferentes dos primeiros tanto em estética quanto em tipo de ataque, o que torna interessante o combate entre um mesmo personagem, mas utilizando Ultra Combos diferentes.

Em modos, retornaram de *Street II* as fases bônus de destruir o carro e de quebrar barris. Eles aparecem de forma padrão no modo arcade, e se atingir uma destruição completa, eles são liberados para jogar fora do modo e a presença deles pode ser desabilitada.

O modo arcade continua o mesmo, Seth continua sendo o chefe final, dessa vez menos injusto. Como chefes secretos, entram versões turbinadas de Akuma e Gouken. Funcionam de forma parecida com Street IV, mas aqui eles têm a suas habilidades turbinadas. São batalhas interessantes e mais desafiadoras que suas versões padrão.

Agora novos prólogos e encerramentos foram dados aos personagens da primeira versão. O triste é que os prólogos, que em *Street IV* eram animações dinâmicas, aqui em *Super IV* foram reduzidos a uma apresentação de imagens estáticas, mas pelo menos os encerramentos têm a mesma qualidade de *Street IV*.
Os modos Time Attack e Survival foram removidos, agora o jogador desbloqueia provocações, cores novas, ícones e títulos de perfil ao jogar com o personagem em questão. O modo Trials foi mantido, e agora cada nível requer apenas um comando, começando pelos especiais, passando pelos Super Combos e Ultra Combos, chegando a combos bem elaborados. Os últimos níveis requerem muita habilidade para serem concluídos (eu mesmo nunca consegui completar de nenhum personagem).
Em DLC, a primeira versão tinha pacotes contendo um traje alternativo para cada personagem. Esses pacotes se tornaram compatíveis com a versão *Super IV*, e além desses trajes, todos os personagens receberam dois trajes novos. Muitos desses trajes são interessantes, outros estão lá somente para preencher lacunas, mas sem dúvidas eles são uma excelente alternativa aos trajes padrões.
Super IV foi bem comercialmente, vendendo 1 milhão e 900 mil unidades apenas durante toda a sua vida, mais 1 milhão e 300 mil unidades quando foi lançado para o Nintendo 3DS (totalizando 3 milhões e 200 mil unidades), com elogios direcionados à inclusão de mais personagens, mais cenários, mais ultra combos e do rebalanceamento. Por outro lado, foi criticado por ter sido um jogo novo inteiro ao invés de um pacote de expansão para o lançamento original, além da falta de compatibilidade com a primeira versão (tirando os trajes de DLC), mas pelo menos em não foi vendido com o preço cheio. Ainda assim, não seria a única versão para a sub-série IV.

Arcade Edition

Super Street Fighter IV: Arcade Edition foi lançado pela primeira vez para os fliperamas em dezembro de 2010, oito meses depois de Super IV, e mais tarde para os consoles e PC em junho de 2011. O jogo manteve todas as adições de Super IV, realizou mais um balanceamento, e trouxe 4 personagens: Yun e Yang de *Street III*; Evil Ryu de *Street Alpha*, com um visual padrão bem diferente; e Oni, a versão turbinada de Akuma para além do Shin Akuma. Yun se tornou o personagem mais forte do jogo, de forma até intencional pelos desenvolvedores porque queriam ver como os jogadores casuais e profissionais lidariam com um personagem tão forte. Mais tarde o jogo receberia um patch de balanceamento que deixou Yun um personagem ainda forte, mas não tão poderoso. Yang é bom, mas nem tanto se comparado com Yun. Evil Ryu é o personagem que solta Hadouken mais forte do jogo, mais até do que Akuma. E Oni, apesar de na história ser a versão definitiva de Akuma, em jogo ele é bem mais fraco do que Akuma, mas tem o seu charme.
Além desses novos personagens, é possível enfrentar Oni e Evil Ryu como chefes secretos, e ambos são apelação pura. E para complicar, os requisitos para liberar a batalha contra Oni são absurdos, ainda mais ter que enfrentá-lo depois sem freios.
Esses personagens ganharam seus próprios temas, especiais, trajes alternativos, prólogos e encerramentos, mas estranhamente não ganharam cinemáticas nas batalhas contra seus rivais.
Apesar de não dar um salto em conteúdo muito grande em relação a Super IV, Arcade Edition vendeu 1 milhão e 100 mil unidades durante toda a sua vida. A inclusão de mais personagens e do balanceamento foi bem recebida, mas na era das DLCs e pacotes de

expansão a insatisfação do público por comprar múltiplas versões do mesmo jogo já estava muito alta. Mesmo assim, uma nova e última versão do jogo saiu.

Ultra IV

Ultra Street Fighter IV foi lançado em junho de 2014. Como feedback das críticas das novas versões, Ultra IV saiu de duas formas: uma como de fato um jogo inteiro novo, mas dessa vez também saiu como um pacote de expansão para Arcade Edition, a um preço menor.

Ultra IV trouxe novas artes para os menus, novas faixas de músicas, um balanceamento geral para todos os personagens e novos níveis para o modo Trials. Novidades mais significativas foram a inclusão dos personagens e cenários criados para Street Fighter X Tekken: Elena, Hugo, Poison e Rolento, além de Decapre, uma das Dolls da Shadaloo.

Esses personagens assim como os de Arcade Edition também ganharam seus próprios temas, especiais, trajes alternativos, prólogos e encerramentos, mas também não ganharam cinemáticas nas batalhas contra seus rivais.

Em jogabilidade, houveram algumas novidades: agora é possível escolher os dois Ultra Combos do personagem, em compensação nesse estilo eles causam menos dano; outra novidade é a inclusão do Red Focus Attack: diferente do Focus Attack, que só é capaz de absorver um acerto, o Red Focus pode absorver infinitos acertos, desde que o jogador possua vida para absorver, mas custa dois segmentos da barra de super ao invés de nenhum como o Focus Attack padrão. Ainda também é possível cancelar golpes em EX Red Focus, que custam três segmentos da barra de Super mas deixam o oponente no estado de desmaio e causam 50% de dano a mais que o EX Focus normal. Agora em modo versus é possível escolher a versão de cada personagem da sub série IV, indo da versão original, passando pela versão Super IV, chegando em Arcade Edition original, depois o patch de 2012, terminando na versão Ultra. E finalmente como adição existe o Modo Omega: esse modo que age como uma versão os personagens têm os seus golpes modificados e ganham novas habilidades, mudando radicalmente o jeito de jogar com os lutadores.

Ultra IV também vendeu bem, com um total de 2 milhões e 100 mil unidades. Novamente o fato de uma nova versão pesou na percepção do público, mas o formato de expansão para Arcade Edition deu uma boa impressão, além do fato de que essa seria a última versão de Street IV.

Conclusão

Por mais que todas as versões tenham contribuído para melhorar a experiência de jogar Street Fighter IV, alguns podem perguntar: qual versão jogar? A resposta que eu vou dar é diferente da que eu dei no vídeo das Versões de Street Fighter II. Indo direto ao ponto, a versão para se jogar Street IV é a Ultra, por conta do maior elenco entre as versões, a escolha entre um dos dois Ultra Combos ou mesmo os dois ao mesmo tempo, e de quebra é possível escolher a versão do personagem entre as versões anteriores, mais o Modo Omega que muda os personagens de uma forma bem única.

Não tem porque ir para a versão original, por exemplo, porque ela não tem o balanceamento refinado das versões seguintes, ou das versões Super IV porque todo o conteúdo delas está presente em Ultra IV. O máximo que alguém poderia escolher outra

versão seria a versão original para ver os prólogos e encerramentos únicos, mas isso pode ser resolvido assistindo um compilado em alguma plataforma de vídeo.
E essas foram as versões de Street Fighter IV - E Como Elas Mudaram o Jogo.